

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
BERBASIS FLASH**

(Studi Kasus : Kelas 3, 4, 5 SD Negeri 01 Dayu)



SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi
Strata I pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh:

Sarmini

NIM : L200080053

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2012

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
BERBASIS FLASH**

(Studi Kasus: Kelas 3,4,5 SD Negeri 01 Dayu)

ini telah diperiksa dan disetujui untuk sidang pendadaran pada :

Hari : *Kamis*

Tanggal : *26 April 2012*

Pembimbing I



Drs. Sudjalwo, M.Kom
NIK: 404

Pembimbing II



Yusuf Sulisty, S.T., M.Eng.
NIK: 100.1197

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS FLASH

(Studi Kasus: Kelas 3,4,5 SD Negeri 01 Dayu)

dipersiapkan dan disusun oleh

Sarmini

NIM : L200080053

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 26 April 2012

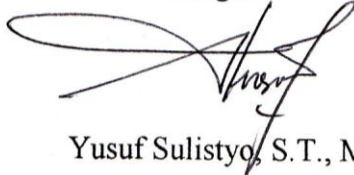
Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I



Drs. Sudjarmo, M.Kom

Pembimbing II



Yusuf Sulistyono, S.T., M.Eng.

Anggota Dewan Penguji Lain



Ady Purna Kurniawan, S.T.



Aris Budiman, S.T., M.T.

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal 24 Mei 2012



Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika



Husni Thamrin, S.T., MT., Ph.D.
NIK : 706

Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Aris Rakhmadi, ST., M.Eng.
NIK : 983

DAFTAR KONTRIBUSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Berikut saya sampaikan daftar kontribusi dalam penyusunan skripsi:

1. Konsep pembuatan animasi program, saya dapat dari beberapa buku dan internet.
2. Desain gambar, saya dapat melalui internet dan dibantu oleh teman saya Afif Amrulah.
3. Suara dari translate google dengan menggunakan *software* perekam suara *Jet audio* untuk mengedit.
4. Laporan saya ketik sendiri menggunakan program *Microsoft Office Word 2007*. Pembuatan *action script* saya buat sendiri dan yang didapat dari internet dan buku.
5. Drs. Sudjalwo, M.Kom., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan pengarahan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Yusuf Sulisty, M.Eng., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, nasehat sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Demikian pernyataan dan daftar kontribusi ini saya buat dengan sejujurnya.
Saya bertanggungjawab atas isi dan kebenaran daftar di atas.

Surakarta, 10 Mei 2012



Sarmini

Mengetahui:

Pembimbing I



Drs. Sudjalwo, M.Kom
NIK: 404

Pembimbing II



Yusuf Sulisty, M.Eng
NIK: 100.1197

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

Satu hal yang dapat kita ubah adalah satu hal yang dapat kita kontrol
dan itu adalah sikap kita.

(Penulis)

Wajar jika kamu memiliki rasa takut, tapi jangan biarkan rasa takut
menghentikanmu untuk mendapatkan apa yang kamu inginkan.

(Penulis)

Tuhan, maafkan aku jika sering mengeluh. Bimbinglah aku untuk
selalu bisa bersyukur atas rahmatMu.

(Penulis)

PERSEMBAHAN :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
2. Kedua orangtuaku tersayang yang senantiasa memberikan pengorbanan yang banyak untuk ku.
3. Keluarga besar Bapak Supriyono yang selalu memberi nasehat dan semangat untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Dewi Purwanti dan Dwi Wijaryanto saudaraku yang aku sayangi yang selalu memberi semangat untuk penulis.
5. Santi dan Amel teman seperjuangan yang telah suka dan duka bersama melalui segala cobaan.
6. Eko Ariyanto yang selalu ada yang tak hentinya memberikan nasehat, dorongan untuk maju.
7. Semua angkatan 2008 komunikasi dan informatika maju terus pantang mundur.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah hanya kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta nikmat yang tiada terkira kepada hamba-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul penelitian “Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Flash ”.(Studi Kasus: Kelas 3-5 SD Negeri 01 Dayu).

Skripsi ini disusun untuk memenuhi kurikulum pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, sebagai kewajiban mahasiswa dalam rangka menyelesaikan program sarjana.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak tidak mungkin untuk dapat menyusun skripsi ini dengan baik karena terbatasnya penulis. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan kepada semua pihak yang telah membantu, terutama kepada :

1. Allah SWT dengan sebaik-baik pujian, puji yang tidak bisa diungkapkan dengan kata. Bagi-Mu puji atas iman dan islam yang Engkau anugerahkan. Maha mulia Engkau, Maha Suci nama-nama-Mu.
2. Shalawat dan salam semoga tetap dilimpahkan kepada Rasul Muhammad SAW dan keluarganya, dan para sahabatnya.

3. Husni Thamrin, S.T, MT., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Komunikasi dan Informatika yang telah menandatangani hasil laporan penulis.
4. Aris Rakhmadi, S.T., M.Eng., selaku Kaprodi Teknik Informatika yang telah menandatangani hasil laporan penulis.
5. Drs. Sudjalwo, M.Kom., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini secara terarah.
6. Yusuf Sulisty, S.T., M.Eng., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu dan terarah.
7. Kedua orang tuaku tercinta yang selalu mendoakan penulis, dan memberikan motivasi untuk maju.
8. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah ikut membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini serta selalu memberi semangat.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini terdapat beberapa kekurangan yang disebabkan terbatasnya kemampuan penulis. Oleh karena itu kritik dan saran yang konstruktif senantiasa penulis harapkan demi sempurnanya penelitian di masa yang akan datang dan dapat berguna bagi semua pihak. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta,

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Daftar Kontribusi	iv
Motto	vi
Persembahan	vii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xv
Daftar Lampiran	xvi
Abstraksi	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan Laporan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1. Telaah Penelitian	7

2.2. Landasan Teori.....	9
BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1. Waktu dan Tempat Penelitian	14
3.2. Diagram Alur Penelitian	15
3.3. Perancangan Software	17
3.4. Perancangan UML	18
3.4.1. Perancangan use case diagram	18
3.4.2. Definisi Aktor	19
3.4.3. Diagram Aktifitas	20
3.5. Bagan Alir	20
3.5.1. Bagan Alir Menu Utama	21
3.5.2. Bagan Alir Menu Pembelajaran	22
3.5.3. Bagan Alir Tes	23
3.5.6. Tabel Sistem	24
3.6. Perancangan Desain Aplikasi	25
3.7. Peralatan Utama dan Pendukung	30
3.8. Metode Penelitian	30
3.9. Metode Pengujian	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1. Hasil Penelitian	34
4.2 Analisa dan Pembahasan	42
4.2.1. Analisa Sistem	42
4.2.2. Implementasi Perangkat Lunak	46

4.2.2.1. Kerangka Form dan Modul	46
4.2.2.2. Implementasi Lapangan	47
4.3. Hasil Pengujian	48
BAB V PENUTUP	53
5.1. Kesimpulan	53
5.2. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
Lampiran	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Definisi Aktor	19
Tabel 3.2. Tabel Form Menu Pembelajaran	24
Tabel 3.3. Tabel Form Tes	24
Tabel 3.4. Tabel Form Keseluruhan	25
Tabel 3.5. Tabel Quisoner Terhadap Materi	32
Tabel 3.6. Tabel Quisoner Program Terhadap Guru	33
Tabel 3.7. Tabel Quisoner Program Oleh Siswa	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Diagram Alir Penelitian.....	11
Gambar 3.1. Diagram Alir Penelitian.....	15
Gambar 3.2. Diagram <i>berjenjang</i>	17
Gambar 3.3. Use Case Diagram	18
Gambar 3.4. Diagram Aktivitas	20
Gambar 3.5. Rancangan Halaman Menu Utama	21
Gambar 3.6. Rancangan Alir Menu Pembelajaran	22
Gambar 3.7. Rancangan Alir Tes	23
Gambar 3.8. Rancangan Halaman Menu Home	25
Gambar 3.9. Rancangan Halaman Menu Pembelajaran kelas	26
Gambar 3.10. Rancangan Halaman Menu Pembelajaran kelas 3.....	27
Gambar 3.11. Rancangan Halaman Materi Pembelajaran kelas 4	28
Gambar 3.12. Rancangan Halaman Materi Pembelajaran kelas 5	29
Gambar 3.13. Rancangan Halaman Menu Tes	29
Gambar 4.1. Halaman Index.....	34
Gambar 4.2. Halaman Home	35
Gambar 4.3. Halaman Pilih Kelas Materi	36
Gambar 4.4. Halaman Menu Pembelajaran kelas 3.....	36
Gambar 4.5. Halaman Materi Pembelajaran kelas 3	37
Gambar 4.6 Halaman Menu Pembelajaran kelas 4.....	37
Gambar 4.7. Halaman Materi Pembelajaran kelas 4	38
Gambar 4.8. Halaman Menu Pembelajaran kelas 5.....	38

Gambar 4.9. Halaman Materi Pembelajaran kelas 5	39
Gambar 4.10. Halaman Kuis	39
Gambar 4.11. Halaman Pilihan Kuis	40
Gambar 4.12. Halaman Menu Tes soal isian.....	40
Gambar 4.13. Halaman Menu Tes Pilihan Ganda	41
Gambar 4.14. Halaman Exit	41
Gambar 4.15. Grafik Penilaian Materi Sebelum Sosialisasi	48
Gambar 4.16. Grafik Penilaian Materi Setelah Sosialisasi.....	49
Gambar 4.17. Grafik Penilaian Aplikasi Terhadap Guru	50
Gambar 4.18. Grafik Penilaian Aplikasi Oleh Siswa	51

DAFTAR LAMPIRAN

Standar Kompetensi Bahasa Inggris SD Kelas 3

Standar Kompetensi Bahasa Inggris SD Kelas 4

Standar Kompetensi Bahasa Inggris SD Kelas 5

Lembar Questioner

Surat Ijin Penelitian dari SD Negeri 01 Dayu

Surat Keterangan Telah Selesai Penelitian

ABSTRAKSI

Para siswa SD Negeri 01 Dayu dalam pembelajaran bahasa inggris seringkali merasa kesulitan dalam belajar. Rendahnya prestasi disebabkan oleh guru dan siswa itu sendiri, dari faktor siswa yaitu mengalami masalah secara komprehensif atau secara parsial. Faktor guru dalam menyampaikan materi terkesan monoton tanpa memperhatikan potensi dan kreativitas siswa, dan kurangnya modul pembelajaran. Sistem pembelajaran ini ditujukan untuk membuat pembelajaran interaktif bahasa inggris agar siswa dapat termotivasi dalam belajar. Dengan mengaplikasikan dengan alat bantu pembelajaran multimedia diharapkan siswa dapat memahami dan materi mudah untuk mengerti.

Metode pembelajaran dirancang dengan menggunakan macromedia flash 8 yang berperan sebagai alat untuk membangun aplikasi media pembelajaran bahasa inggris. Pengambilan data dilakukan secara langsung ke lapangan di SD Negeri 01 Dayu dengan mengadakan pengamatan dan penelitian terhadap sarana yang digunakan dalam pengajaran dan pengambilan data terhadap obyek tersebut.

Didalam metode pembelajaran ini terdapat daftar materi bahasa inggris dari kelas 3 sampai kelas 5, dan latihan soal. Melalui program aplikasi ini hasil pengujian sistem dari rekapitulasi quisoner 70% siswa menyatakan paham terhadap materi yang terdapat pada program media ini dan 90% guru SD Negeri 01 Dayu karangpandan menyatakan tertarik untuk menggunakan sistem ini lebih lanjut.

Kata kunci : Multimedia, Media Pembelajaran, Flash